

들어가며

본 발표자는 발제문 “현대 컨버전스 문화의 선구자 백남준”으로 세미나의 주제인 “백남준 예술세계의 현재성”에 접근하고자 한다. 경계의 붕괴 및 매체의 융합과 통섭을 뜻하는 컨버전스는 현대 디지털 문화의 두드러진 특성 가운데 하나이다. 미술 분야에서도 그것은 시대적 화두로 자리잡고 있는데, 크게는 20세기 후반의 포스트모던아트, 좀 더 구체적으로는 20세기초반부터 진행되어 후반부에 이르러 전성기를 맞은 뉴미디어 또는 멀티미디어아트와 맥락을 같이한다. 포스트모던아트, 멀티미디어아트의 실행자로서 컨버전스라는 화두를 앞지른 선구적 예술가 가운데 한 사람이 백남준이다. 그는 자신의 해프닝, 비디오아트를 통해 컨버전스를 형식화, 미학화하였을 뿐 아니라, 그의 창의력 자체가 양면성, 복합성, 복수성 등 포스트모던적 컨버전스 감성에 입각해 있다.

백남준은 멀티미디어의 융복합적 현상을 한국의 비빔밥 문화에 유비시키며 컨버전스의 의미를 암시적으로 강조했다. 그는 인공지능, 가상현실, 전자고속하이웨이 등, 기술혁명이 지배할 미래사회를 내다보고 아직까지 유효한 예술적 아이디어를 상상, 제안하고 예술의 새로운 존재론을 수립한 세기적 비저너러로서, 비빔밥을 글로벌 시대 융복합 문화의 표상으로, 나아가 컨버전스의 한국적 메티포로 인식했다. 물론 자신이 컨버전스라는 용어를 사용하지 않았지만, 그 특유의 통찰력과 예지력으로 스스로를 컨버전스의 선구자로 자리매김한 것은 틀림없는 사실이다.

백남준 예술이 내포하는 컨버전스는 인터미디어(Intermedia)와 비결정성(Indeterminacy) 개념과 맞닿아 있다. 인터미디어는 백남준 해프닝의 활동 무대였던 플럭서스(Fluxus)의 9가지 기준¹ 가운데 하나로 컨버전스의 매체적 특성을 대변하며, 비결정성은 백남준의 멘토 존 케이지(John Cage)의 예술 이념²으로 컨버전스의 미학적 개념으로 해석될 수 있다. 이보다 중요한 점은 이 두 개념이 백남준의 주 장르인 해프닝과 비디오아트의 골간을 이루며 컨버전스 개념을 충족시킨 점에 있다. 이러한 맥락에서 본 글은 인터미디어와 비결정성이 어떻게 컨버전스를 선행하고 백남준의 작품속에서 현재적으로 의미화되었는지 살펴보고, 이를 통해 백남준을 다시보는 기회를 갖고자 한다.

I 컨버전스와 문화예술

1. 컨버전스 문화

컨버전스란 일반적으로 탈경계에 의거한 융복합 현상을 일컫지만, 시의적으로는 인터넷시대 디지털 기술에 의거한 미디어 특성으로서, 기존의 매스미디어에 정보처리전달 기술이 첨가된 멀티미디어, 뉴미디어를 가리킨다. 멀티미디어는 텍스트, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션등의 통합을 가리키는 기술적 용어로, 뉴미디어는 진보적, 진화론적, 혁신적 미디어를 지칭하는 문화적 개념으로 쓰이지만 실상 같은 의미로 혼용되고 있다.

디지털 미디어는 이용자의 새로운 수용 행태를 유도하는 점에서 흥미롭고 유의미하다. 인터넷 이용자들은 TV나 라디오와 같은 과거의 일방적 미디어를 소비할 때와는 전혀 다른 태도로 매체에 접근하며 그들만의 커뮤니티를 형성한다. 이용자들이 미디어 콘텐츠 형성에 직접 참여하는 까닭에 콘텐츠는 그것을 처음 기획한 사람의 의도를 넘어서 새로운 의미를 획득하는 한편, 콘텐츠가 파생적인 컨버전스로 재생산되는 2차적 과정을 통해 융복합적 시너지를 발생시킨다. 이와 같은 미디어 소비방식의 변화는 사용자들의 팬덤문화와 참여문화를 촉발시켰다. 사용자의 적극적인 참여로 기득권자와 전문가의 입지가 약화될 뿐 아니라, 정보를 가공하는 방식과 전달하는 방식이 다양하고 풍부해지면서 소비자중심형, 관객친화형으로 미디어에 대한 접근태도가 달라진 것이다.

팬덤 문화에 가장 민감한 인터넷인민트나 광고뿐 아니라 예술분야에서도 새로운 미디어 실험들이 시도되었다. 예컨대 백남준의 위성 비디오 <굿모닝 미스터 오웰>(1984)은 문화예술계뿐 아니라 일반 대중에게도 ‘백남준 신드롬’을 일으키며 충격파를 던진 컨버전스 문화의 초기적 사건이었다. 세계 각지의 예술가들이 참여하는 각종 퍼포먼스와 이벤트들이 인공위성으로 전세계에 동시 중계된 이 위성작업은 시청자들에게 사고와 우연을 동반하는 인생같은 리얼함

¹ 딕 히긴스는 플럭서스의 9개 기준으로 국제주의 (Internationalism), 실험주의 및 우상파괴주의 (Experimentalism & Iconoclasm), 인터미디어 (Intermedia), 미니멀리즘 (Minimalism), 인생/예술 이분법의 해소 (The Resolution of Art/Life Dichotomy), 함축성 (Implicativeness), 놀이 또는 익살 (Play or Gag), 순간성 (Ephemerality), 특수성 (Specificity)을 제시했다. D. Higgins, *Fluxus: Theory and Reception*, New York: Something Else Press, 1981, p. 9.

² 존 케이지는 서구의 이성중심주의와 결정론적 한계에 대한 동양주의적 대안으로 비결정성을 제안하며, 그것을 “유연성 (flexibility), 가변성(changibility), 유동성(fluency)”으로 풀이했다. R. Kostelanetz, "Conversation with John Cage," *John Cage*, Kostelanetz ed. New York: Praeger Publishers Inc., 1970, p. 10

과 함께 예술과 삶, 예술과 과학기술, 예술과 유흥이 한데 어우러지는 공감적 감흥을 선사했다. 반면에 시청자들은 다양한 해석과 분석과 상상으로 <굿모닝 미스터 오웰>을 일종의 ‘시뮬라크럼’으로 가공했다. 백남준의 느슨한 기획, 초대예술가들의 즉흥 퍼포먼스, 그리고 시청자들의 자유분방한 피드백이 함께 만들어낸 다음성적 복합예술, 이것이 백남준이 말하는 비빔밥 예술의 실체이자 메시지였다.

문화예술 이외의 여타 분야에서도 참여와 쌍방소통이 보편화 되고, 종래는 정치권에까지 참여문화가 스며들기 시작하여 직접민주주의의 가능태가 열렸다. 대중소통, 참여의식, 민주정신은 타자인식에 기초하여 대두되고 있는 반인종 차별주의, 페미니즘, 녹색운동, 다문화주의 등 문명비판적 이슈들과 호흡을 같이하면서 컨버전스 문화에 정치적 차원을 부여했다. 이렇듯, 우리들의 삶의 방식을 큰 폭으로 바꾸어 놓은 의식의 전환이 컨버전스가 몰고 온 중대한 변화이자 덕목이라고 말할 수 있다.

2. 컨버전스로서의 미디어아트

미술에서의 컨버전스 양상은 포스트모던아트나 멀티미디어아트, 일반적으로는 이를 통칭하는 미디어아트로 대변된다. 미디어아트는 회화전통을 재현의 특권적 매체로 간주하는 회화주의에 대한 의문에서 출발하여 전통 매체의 확장, 기존 매체의 혼용, 신매체의 등용으로 이어진다. 평면회화를 벗어난 콜라주, 몽타주로부터 반/탈회화, 탈캔버스 장르인 사진, 비디오, 설치, 퍼포먼스가 미디어아트에 속한다. 결국 미디어아트의 역사는 캔버스와 투쟁의 역사로 요약되는데, “콜라주 기술이 오일 페인팅을 대신했듯이 브라운관이 캔버스를 대신할 것이다”라는 백남준의 단언이 이를 확인시킨다.³

평면회화로부터 반/탈회화 운동을 거쳐 미디어아트에 이르는 미술사적 과정은 모더니즘에서 포스트모더니즘으로의 전환, 즉 예술의 정체성이 단일성과 순수성으로부터 복합성과 잡종성으로 이동하는 패러다임의 반전을 병행한다. 사조적으로 보면 미디어아트는 해프닝, 퍼포먼스, 설치 등 탈장르 계열과, 사진, 비디오, 컴퓨터 등 테크놀로지 계열로 이원화되는데, 해프닝과 설치 위주의 플럭서스가 대표적으로 탈장르를 실천했다면, 백남준은 해프닝과 비디오아트를 통해 미디어아트의 양대 흐름을 선도했다.

탈장르 예술과 테크놀로지 예술은 모두 20세기초 예술의 자율성을 의심하고 예술과 삶의 통합을 시도한 미래주의, 다다이즘, 러시아구성주의, 초현실주의 등, 역사적 아방가르디즘의 결산이었다. 세기초 아방가르드들의 행위예술에 이어 플럭서스, 백남준으로 이어지는 60년대 해프닝은 탈장르적 인터미디어이자 일상, 우연, 무작위를 미학화한 비결정성에 입각해 있다. 해프닝 환경에서는 관객이 해프닝 현장의 한 요소로 등장하고, 그들의 역할이 수동적 관람자에서 능동적 참여자로 전환된다. 이런 맥락에서 피에르 레스타니(Pierre Restany)는 해프닝을 “소통의 장치” 또는 “집단참여의 기술”이라고 정의했다.⁴ 60년대 해프닝에서 행위가 중요했다면, 70년대 퍼포먼스에서는 몸의 문제가 화두로 등장하며 도발적이고 정치적인 내용을 담보하게 된다. 이것이 전전의 아방가르드 행위예술에서 60년대 해프닝을 거쳐 70년대 퍼포먼스로 이어지는 행위예술이 관습, 전통, 권위에 도전하는 저항예술로 계보화되는 맥락이다.

테크놀로지 예술에서도 순수예술의 입지가 약화되고 그 대신 관객의 존재가 강화되었다. 전후 테크놀로지 예술의 주 장르인 키네틱아트, 비디오아트, 컴퓨터아트는 기존의 정적인 오브제 작품과 다르게 시간성, 운동성, 변형성을 담보하면서 관객과 새로운 관계를 구축했다. 1970년대의 비디오아트는 전전의 테크놀로지아트, 60년대의 키네틱아트와 같은 기계적 테크놀로지 아트의 후예이지만, 전자기술을 사용하는 동시대성으로 테크놀로지아트의 새로운 지평을 열었다. 한편, 1990년대 정보기술의 발전과 함께 발전된 멀티미디어 아트가 새로운 국면의 테크놀로지 예술로 개진되고 있다. 정보를 수집, 축적, 처리, 검색하는 컴퓨터 처리기술과 그것을 전송하는 통신기술의 결합으로 이루어진 멀티미디어가 정보소통혁명을 이룬 것인데, 그것은 멀티미디어의 ‘인터랙티브’한 속성 덕분이다. 관객의 능동적 참여를 요구하는 가상현실 인공지능형 컴퓨터 예술이 예증하듯이, 멀티미디어아트의 핵심은 참여와 소통을 근간으로 하는 ‘인터랙티비티’에 있다.

컨버전스로 대변되는 탈장르 예술과 미디어아트는 일상적 행위와 사물에서 미학적 의미를 찾는 ‘일상의 정치학’을 표방하며 극심한 경우 예술의 종말론까지 대두시키며 인식의 변화를 촉구한다. 이와 함께 문명비판과 현실타파적인 태도로 환경, 생태, 신체, 페미니즘, 제3세계, 탈식민주의 등 정치적이고 담론적인 학제간 주제를 대두시키며 현대적 개

³ 백남준, *Nam June Paik: Video 'n' Videology 1959-1973*, Syracuse: Everson Museum of Art, 1974, n.p.

⁴ P. Restany, "Happening," *L' Avant-Garde au XXe Siecle*, F. Popper, *Art-action and participation*, New York: New York University Press, 1975, p. 23 에서 재인용

념의 정치예술을 지향하고 있다.

II 백남준 예술의 컨버전스 양상

백남준은 자신의 해프닝과 비디오아트를 통해 컨버전스, 즉 비빔밥 예술을 구현했다. 그는 플럭서스 해프닝의 존재론인 인터미디어와 케이지의 음악적 인식론인 비결정성을 통해 자신의 예술을 장르와 매체의 융합은 물론, 고급문화와 저급문화, 순수예술과 대중예술, 예술과 일상의 컨버전스로 일궈냈다. 컨버전스는 결국 참여와 소통의 예술, 삶의 예술이라는 자신 예술의 목표를 달성시킨 미학적 기재이자 전략이었다.

1. 인터미디어

인터미디어는 매체의 순수성 대신 혼성을 표방함으로써 모더니즘 미술의 형식적 기반을 약화시킨다. 인터미디어는 회화, 조각같이 독자적 영역을 갖는 단일매체에 대한 대립개념으로 상정된 개념이지만, 여러 매체가 종합된 와그너식의 토탈아트(total art), 다양한 매체들이 공존하는 복수매체(multimedia)가 아니라, 매체와 매체 사이, 혹은 재래적 장르나 원칙들 사이에 존재하여 새로운 제3의 복합적 형태를 만드는 새로운 개념의 예술형식이다. 딕 히긴스(Dick Higgins)가 그의 논고 “인터미디어”(1966)에서 밝히고 있듯이, 해프닝은 “콜라주와 음악과 연극 사이 어느 곳에 존재하는 기재되지 않은 영역”일 수도 있고, 그밖에 그림, 조각, 건축, 음악, 무용등 가능한 모든 영역 사이 어디에도 존재할 수 있는 비결정적 성질의 인터미디어이다.⁵

비디오 경우, 전자 영상 자체가 입체와 평면 사이에 존재하는 인터미디어이다. 전자 입자의 물리적 운동으로 탈물질화되는 비디오 이미지는 재래적 개념의 회화적 이미지도, 조각적 이미지도 아닌, 2.5 차원의 새로운 이중적 도상이다. 그것은 순간적 빛을 사용하는 촬영 이미지와 다르게 빛의 유통에 의해 그 외곽선을 끊임없이 수정함으로 아이콘이나 모자이크가 갖는 비회화적 입체성을 획득한다.⁶ 비디오는 또한 속성상 복수적 오리진을 갖는 점에서도 인터미디어이다. 전신, 전화, 축음기, 영화, 텔레비전, 음향, 리코딩 재생기술 등 다양한 기술적 원천을 갖는 비디오는 그 자체가 하이브리드 매체로 미디어가 아니라 복수적 미디어로 존재한다.

인터미디어는 재래적 예술개념의 산물인 오브제를 탈물질화시키는 해프닝 활동으로 작품 관객이 상호소통할 수 있는 새로운 환경을 만들었다. 1950년대 말-60년대초 액션뮤직 <존 케이지에게 보내는 송가>, <피아노포르테를 위한 연습곡>을 비롯해, 1962년의 <머리를 위한 참선>, <바이올린 솔로> 등, 다수의 백남준 해프닝은 전형적 인터미디어로서, 이는 음악, 행위, 일상 사운드가 통합된 인터미디어이자 예술/인생 장르이다.

그는 또한 샬롯 무어만(Charlotte Moorman)과 협연한 비디오 퍼포먼스 <성인만을 위한 첼로 소나타 No.1>(1965), <생상스 변주곡>(1965), <오페라 섹스트로니크>(1967), <살아있는 조각을 위한 TV Bra>(1969), <TV첼로>(1969) 등에서 해프닝과 비디오, 음악과 조각, 예술과 에로티시즘의 융합을 시도하였다. 나아가 텔레비전 브라운관을 조작한 장치된 <참여TV>(1965), 폐쇄회로 설치, 로봇 연작, 멀티모니터 설치, 레이저비디오로 구성되는 비디오에서 그는 영상과 조각/설치의 인터미디어를 실현하였다.

비디오의 인터미디어 속성을 극대화한 백남준의 비디오아트는 TV의 일방송신에 대한 대안으로 상정된 참여TV이자 상호소통의 예술이다. 백남준은 텔레비전 송신의 일방성을 극복하기 위하여 쌍방향의 매체인 비디오에 주목, 자신의 비디오아트를 대안TV, 대리TV, 안티TV로 상정했다. <굿모닝 미스터 오웰>(1984)을 비롯하여 <바이바이 키플링>(1986), <손에 손잡고>(1988) 등, 1980년대를 장식한 백남준의 ‘우주오페라’ 삼부작은 이러한 참여TV의 총화이다. 그것은 위성으로 전지구를 연결한 사방소통의 예술, 삶의 예술이자, 비디오와 TV방송, 예술과 위성중계기술, 방송과 퍼포먼스, 고급예술과 대중예술의 결합을 시도한 대규모의 컨버전스 사건이었다.

2. 비결정성

비결정성 개념 역시 해프닝과 비디오아트에 관객참여와 소통이라는 새로운 미학적 충위를 부여하는 중대 요소이다. 인터미디어가 관객 참여를 위한 예술적 고안으로 형식적 차원에서 관객 참여를 조장했다면, 비결정성 개념은 내용적인 면에서 그것을 뒷받침한다. 전술하였듯이, 비결정성은 존 케이지에 의해 정립된 음악적 사상으로, 선불교, 주역과

⁵ D. Higgins, "Intermedia, "(1966) *Esthetics Contemporary*, Kostelanetz(ed.) New York: Prometheus Book, 1978, P.187. 해프닝의 인터미디어 특성을 코스텔라네츠(Kostelanetz)는 “새로운 혼합양식의 연극”(new theatre of mixed means)으로, 마이클 커비(Michael Kirby)는 “문맥에서 벗어난 행위같은 다양한 비논리적 요소들이 의도적으로 구성되어 하나의 구획된 구조를 만드는 연극의 한 형태”로, 알란 카프로는 “환경적 콜라주”로 정의 했다.

⁶ M McLuhan, "Television: The Timid Giant, " *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: New American Library, A Mentor Book, 1964, p. 174.

같은 동양철학에 기초하여 우연, 사고를 작곡의 출발점으로 삼는다. 그가 말하는 비결정성의 음악이란 비의도적이라는 의도 외에는 아무 의도 없는 "목적적 無목적"을 지향하기 미리 예측할 수 없으며, 그렇기 때문에 실험적이며, 반복될 수 없기 때문에 필연적으로 일회적이며 유일하다.⁷ 또한 그의 <4분 33초>(1952)가 예증하듯이, 그의 음악은 예술적으로 가공되지 않은 무작위의 음악이자, 비연주적 무음의 음악이다. 그것은 "심리학적 환영"의 효과가 제거되고 대신 소리의 현존성이 보존되는, 지금/여기라는 비결정적 순간에 관객의 기침, 호흡 맥박 등이 음악적 소리를 대신하는 관객 참여음악이다.⁸

해프닝이 지금/여기의 비결정적 현장에서 관객을 능동적 참여자로 전환시키는 참여공연이라 한다면, 비디오아트 경우는 동영상의 불완전하고 불안정하고 가변적인 물리적 속성, 즉 비결정성이 관객의 해석이 가해짐으로써 완결된다는 맥락에서 참여TV가 된다. 비디오는 정적인 대상을 보는 시각적 경험과 다른 촉각적 인식을 유발시키는데, 지각주체는 스스로의 지각 방식을 변화시킴으로써 대상을 인식하고 대상은 새로운 자극으로 주체를 활성화한다. 다시말해 비디오 이미지는 관조의 대상으로만 존재하는 것이 아니라 활성적인 객체가 되어 지각 주체와 상호 주관적 소통을 이룩한다. 이것이 마셜 매클루언 (Marshall McLuhan) 말하는 전자매체에 의한 "인간의 확장" (Extension of Man)인 바, 인간은 새로운 감각적 비례를 요구하는 전자매체를 통하여 지각 구조를 변경하고 인간적 확장을 경험한다는 것이다.⁹ 결국 비디오 동영상의 비결정성이 유발하는 관객참여는 바꾸어 말하면 지각적 피드백 현상에 의해 이루어지는 생태학적 차원의 참여이다. 이는 바꾸어 말하면 미디어를 통해 전달되는 메시지보다 미디어 자체의 특성이 인간과 사회에서 더 큰 의미를 미친다는, "매체는 메시지"라는 매클루언 경구의 함의이자, 백남준 비디오아트의 이념적 준거이다.

백남준은 해프닝의 한 요소였던 텔레비전 수상기로 TV아트를 창안했다. 1963년 백남준의 최초 개인전이자 비디오아트의 문호가 열리는 <음악의 전시회: 전자 텔레비전>에 백남준은 3대의 장치된 피아노와 함께 13대의 장치된-TV(Prepared-TV) 출품했다. 텔레비전 내부회로를 변경시켜 얻어낸 왜곡된 방송 이미지, 단일 수직선의 추상적 선묘 <참선 TV> 등, 순전히 우연적이고 무작위적인 기계적 과정에 의해 생성된 13개의 비결정적 이미지들을 통해 그는 비디오 예술의 미래를 예견시켰다. 다양한 복수적 이미지의 연쇄를 통해 포스트모더니즘의 양식적 특성인 공감각적 비결정성을 창출한 것이다. 비디오아트의 의미는 바로 이러한 비결정성을 매개로 관객들에게 새로운 지각경험을 불러일으키는, 지각주체와 지각 대상의 상호주관적 교류에 있다.

백남준이 1963년 개인전에서 선보인 중첩적이고 동시다발적인 비디오 영상의 특징은 차후 스타카토식 콜라주 이미지로 일가를 이루게 되는 그의 비디오테이프 예술에서 본격화된다. 1965년 소니사가 시판한 휴대용 비디오와 함께 시작된, 방송용 2인치 테이프를 대치한 이른바 "1/2인치 혁명"은 비디오의 대중화는 물론, 백남준을 영상의 마술사로 등극시켰다. 콜라주 수법에 의한 이미지의 시청각적 효과는 비디오합성기 발명과 함께 첨예화되었다. 백남준이 1970년 일본인 기술자 아베 쉬야(Abe Shuya)의 도움으로 그 자신의 필요에 의해 개발한 <백남준-아베 비디오 신서사이저>는 촬영된 이미지를 변형, 채색할 뿐 아니라 컴퓨터 조작으로 순수 추상 패턴까지 얻어내게 하였다.

백남준은 이제 촬영 이미지를 합성기로 편집하는 영상실험을 거쳐 자신 특유의 '비디오그래피'를 창안하기에 이른 것이다. 백남준이 자처하듯이 비디오합성기에 의해 "레오나르도와 같이 정확하고, 피카소같이 자유스럽고, 르노와르같이 현란하고, 몽드리앙같이 심오하고, 폴록같이 강렬하며 제스퍼 존스같이 서정적인 TV 스크린 캔버스"가 가능하게 되었다. <뉴욕의 판매>(1972), <글로벌 그루브>(1973), <과달캐널 진혼곡>(1977)등 작업이 보여주듯이, 빠르게 변하고 이중, 삼중으로 중첩되는 동시에 동시병발적으로 편린화되는 백남준 특유의 비디오 이미지, 그 변화무쌍한 콜라주 타입의 중층적 이미지는 우리의 지각 능력을 고양시킨 비결정적 비디오그래피의 총화이자, 광고, 팝뮤직을 차용함으로써 고급예술과 대중문화의 경계를 흐린 비디오 팝아트의 전형이었다.

나오며

백남준은 매체와 장르의 구분뿐 아니라 양극적인 모든 것의 사이길에서 '경계에 살기'를 지향했고, 이러한 컨버전스 감성으로 해프닝의 수행자, 비디오아트의 창시자가 되었다. 미술, 음악, 행위, 댄스, 드라마의 복합체로서의 해프닝에 이어, 그는 퍼포먼스, 영상, 조각, 설치, 조각, 크게는 순수예술과 전자기술의 융합인 비디오아트를 통해 컨버전스를 의

⁷ R.kostelanetz, "Contemporary American Esthetics," *Esthetics Contemporary*, p. 28.

⁸ J. Cage, *Silence: Lectures and Writings by John Cage*, Connecticut: Wesleyan University Press, 1973, pp. 39-40.

⁹ M. McLuhan, "The Gadget Lover, Narcissus as Narcosis," *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: New American Library, A Mentor Book, 1964, pp. 51-54.

미를 증명했다. 여기서 주목할 점은 그가 행위음악의 한 요소로 사용했던 텔레비전 실험을 통해 비디오아트를 발상하게 되었다는 사실이다. 해프닝의 연장선상에서 그의 비디오아트가 창안된 것과 같은 맥락에서 그는 새로운 매체 발굴과 기술 실험을 통해 비디오아트를 발전시킬 수 있었다. 텔레비전, 비디오, 방송 예술 등 아날로그 비디오에 출발하여, 컴퓨터를 사용하는 디지털 비디오로 확장하고, 조각, 설치, 테이프, 퍼포먼스, 위성예술 등 다양한 장르로 분화시키거나 총체화한 점에서 그는 명실상부한 융복합 미디어 아티스트라고 말할 수 있다. 그러나 기술에 기반한 그의 작업은 아이러니컬하게도 기술을 능가하려는 인간적 작업으로 승화된다. “나는 기술을 좀 더 철저히 증오하기 위해 기술을 사용한다”¹⁰는 그의 말처럼 그의 비디오아트는 기술의 인간화 작업, 또는 기술/예술/인간의 컨버전스로 이해할 수 있다.

개인적으로도 그는 한국을 떠나면서 백남준이 아니라 세계적인 ‘남준 팩’이 된 현대판 유목민, 코스모폴리탄으로서 인생 자체가 컨버전스로 요약된다. 어려서 고국을 떠나 홍콩, 일본, 유럽을 거쳐 미국으로 이주하고 국제적인 예술활동으로 세계인이 된 그는 정체성에 대한 인식과 함께 글로벌 세계에 대한 비전으로 동양과 서양의 소통, 1세계와 3세계의 대화를 시도하였다. TV의 일방적, 폭력적 기능을 예고한 조지 오웰의 부정적 시각에 맞서 매체의 민주적 특성과 긍정적 역할에 대한 세계인을 공감할 이끌어냈던 <굿모닝 미스터 오웰>, 동양과 서양이 결코 하나로 만날 수 없다는 키플링의 편견에 도전, 동서양의 만남, 지역적 경계의 해소를 주재화했던 <바이바이 키플링>, 축제의 무대를 소련, 중국 등 공산국가로 확장시키면서 이념의 차이마저 초월하는 전지구적 소통을 이룩하고자 했던 <손에 손잡고>등의 그의 위성 삼부작은 전지구적 공생을 위한 예술적 모델에 다름아니었다.

백남준의 공생모델은 한국과 아시아의 문화적 전통 등 지역성에서 출발하여 세계성을 획득하는 글로벌리즘으로 나아갔다. 주역, 윤희, 젠사상, 무위, 샤머니즘 등, 아시아 사상, 문화전통을 세계화, 현대화한 해프닝과 비디오아트에서 그러한 의지가 명시된다. 예컨대 실시간 폐쇄회로 작업인 <TV부처>시리즈는 과거와 현재, 동양철학과 서구기술, 자전적 나르시즘과 탈자전적 문명비판을 결합한 통섭예술의 표상이자, 비서구가 서구에 비판적으로 개입함으로써 자신의 문화적 맥락을 의미심장한 지적 글로벌리즘으로 확장시킨 글로벌리즘의 상징적 작업이었다. 백남준의 예술적 공헌은 바로 동양철학이나 한국 전통사상을 서구 아방가르드 정신과 결합하여 현대미술 언어로 조형화시키면서 세계적이면서도 한국적인 자신의 고유의 컨버전스 양식을 구축한 점에 있다. 이것이 백남준 예술의 존재론적, 인식론적 의미이자, 그가 말하는 비빔밥 예술, 또는 컨버전스의 교훈이라고 말할 수 있다.

¹⁰ Nam June Paik, *Nam June Paik: Video 'n' Videology 1959-1973*, Syracuse: Everson Museum of Art, 1974.n.p.